

PENGEMBANGAN SCRAPBOOK TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN SUBTEMA 1 HEWAN DI SEKITAR PADA KELAS 2 SD

by Arina Restian

Submission date: 05-Feb-2020 12:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 1251821105

File name: EWAN_DAN_TUMBUHAN_SUBTEMA_1_HEWAN_DI_SEKITAR_PADA_KELAS_2_SD.pdf (409.6K)

Word count: 3768

Character count: 23591

10
**PENGEMBANGAN SCRAPBOOK TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN
TUMBUHAN SUBTEMA 1 HEWAN DI SEKITAR PADA KELAS 2 SD**

Arina Restian, Izar Alfian

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Malang*

e-mail: Arina.poenya@gmail.com

Abstract

Students that there is more focused in learning by using the use pictorial, then it needs a the media images that are interesting for the purpose make students more focused. The condition of the abstract in learning make students fail to understand the material the animals around. Based on the problems that has been mentioned, the using learning can increase motivation. Student learning an increase in student learning motivation requires an act that sistematis. The act of those with the use of the media learning scrapbook. This study attempts to (1) described the using scrapbook on the theme scrapbook 6 subtheme 1 thematic learning class 2 elementary school (2) described response students against scrapbook media on the theme 6 subtheme 1 learning 2. primary school class. The first test of the validation with the media including the validation 92% thus very valid unnecessaryrevision. The analysis of the second of the matter is the validation with the 95 % with information is very effective and do not need revision. The analysis of data the third of the learning with the survey results 92 % with information is very effective and do not need revision. And analysis from last of the survey response students get the result 95 % with information is very valid and do not need revision. We can conclude that is very valid media scrapbook thematic used in learning.

Keywords: development, scrapbook, thematic, care for animals and plants.

Abstrak

Bahwa dikatakan siswa lebih fokus dalam pembelajaran dengan menggunakan media bergambar, maka diperlukan sebuah media gambar yang menarik dengan tujuan membuat siswa lebih fokus. Kondisi yang abstrak d 7 m pembelajaran membuat siswa sulit memahami materi hewan di sekitar dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa memerlukan suatu tindakan yang sistematis. Metodenya Jenis penelitian ini ad 12 n pengembangan, Tindakan tersebut berupa pemanfaatan media pembelajaran *Scrapbook*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan media *Scrapbook* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran tematik kelas 2 sekolah dasar. (2) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media *Scrapbook* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran kelas 2 sekolah dasar. Perolehan hasil uji validasi pertama dari ahli media yaitu dengan perolehan hasil validasi 92% dengan keterangan sangat valid tidak perlu revisi. Hasil analisis kedua dari ahli materi yaitu dengan perolehan hasil validasi 95% dengan keterangan sangat efektif dan tidak perlu revisi. Hasil analisis data ketiga dari angket ahli pembelajaran dengan perolehan hasil 92% dengan keterangan sangat efektif dan tidak perlu revisi. Dan hasil analisis terakhir d 12 angket respon siswa memperoleh hasil 95% dengan keterangan valid dan tidak perlu revisi. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* menarik dan valid digunakan dalam pembelajaran tematik.

Kata Kunci: pengembangan; scrapbook; tematik; merawat hewan

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk mendorong siswa memperoleh pengalaman belajarnya sendiri dan memperoleh makna yang maksimal. Dirancang semenarik mungkin untuk memberikan aktivitas diskusi yang memberi kesempatan atau peluang siswa berpartisipasi untuk mencapai makna dari pembelajaran yang disampaikan. Dasar utama dikembangkannya model pembelajaran tematik di sekolah untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Kovalik, S., 1994)

Tematik merupakan pembelajaran yang dirancang secara terpadu terdiri dari tema dan subtema serta memuat pembelajaran sambil bermain, yang mampu menghasilkan suasana menyenangkan bagi siswa. Kreativitas guru mendesain pembelajaran tematik harus inovatif karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat serta berdampak pada pembelajaran. Jadi semakin banyak metode dan strategi baru, yang perlu diterapkan pada pembelajaran tematik untuk dijadikan alternatif dalam perkembangan pembelajaran di kelas dan pembelajaran dalam pendidikan (Usman, 2015).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) Kesimpulan dapat diambil bahwa siswa berhak mengembangkan potensi dalam dirinya dalam ranah kecerdasan, akhlak, dan keterampilan dalam pembelajaran, oleh karena itu perencanaan pendidikan harus matang ketika disampaikan kepada siswa.

Setiap kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah dapat dipastikan berhubungan dengan kinerja otak siswa. *Brain Based Learning* (BBL) merupakan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar (Jensen, 2011). Keadaan yang kondusif dalam belajar akan menciptakan suasana kenyamanan dan menyenangkan ketika belajar sedang berlangsung di sekolah, serta pembelajaran harus mempertimbangkan otak harus memperoleh hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajaran yang disampaikan. Otak memiliki kemampuan untuk berjalan sesuai keinginan dan kemampuannya sendiri dengan fleksibel, dengan begitu pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kemampuan dan kinerja otak.

Kemampuan dasar penting sekali tertanam dengan kuat di tingkat sekolah dasar. Pengembangan pada anak usia sekolah dasar cenderung suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mudah terpengaruh oleh lingkungannya, sehingga pembelajaran di sekolah dasar harus diusahakan terciptanya suasana siswa yang aktif dan menyenangkan (Abdul Majid, 2014). Menanamkan kemampuan dasar yang kuat di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip latar, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip belajar sambil bermain, dan prinsip keterpaduan (Depdikbud, 2015)

Pembelajaran dirancang untuk dilaksanakan dengan memberikan pendidikan yang adil sesuai dengan perkembangan, kemampuan, minat dan kebutuhan siswa yang berbeda-beda membutuhkan pengembangan yang baik. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa perlu di optimalkan dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Karakteristik anak sekolah dasar yang telah mencapai usia kematangan dan masa konkret untuk menemukan sebuah konsep dalam pembelajaran.

Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran apabila sarana prasarana belajar kurang mendukung. Dalam mengatasi hal tersebut, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa (Sardiman, 2014). Sikap siswa yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan rendahnya minat atau motivasi dalam belajar. Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2014). Meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu opsi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui inovasi pemberian media yang dijadikan alternative untuk menjadikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Wahyuni, Setyosari, & Kuswandi, 2017).

Kesimpulan yang dapat ditarik bahwa media berperan dalam membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. Media pembelajaran menjadi sarana penting dalam komponen pembelajaran selain adanya guru dan siswa yang saling berinteraksi, membutuhkan media yang menjadi komponen pendukung sebagai fasilitas sarana jembatan perantara suatu sumber terpercaya yang sudah terancang, sehingga dapat menimbulkan pembelajaran yang menarik dan kondusif.

Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh SD Islam Mohammad Hatta antara lain menyediakan proyektor, papan tulis, speaker dan media mentah yang sudah jadi seperti patung pancasila. Namun di SD Islam Mohammad Hatta banyak memanfaatkan media yang memuat satu mata pelajaran saja, sedangkan pembelajaran tematik yang memuat beberapa mata pelajaran belum ada media yang mencakup semua mata pelajaran. Pembelajaran akan lebih bervariasi, menarik perhatian siswa, dan memperjelas pesan belajar bila menggunakan media, terutama media tematik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas.

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 14 November 2018 terhadap guru kelas 2 SD Islam Mohammad Hatta. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan metode ceramah ketika menjelaskan materi. Materi pembelajaran Materi tentang Subtema satu hewan di sekitar dengan media papan tulis dan ilustrasi saja. Guru sudah pernah menggunakan media gambar cetak yang di tempel di papan tulis. Siswa senang apabila dalam pembelajaran menggunakan media berbasis alat peraga yang nyata atau kuis. Siswa SD berada pada fase operasional konkret dan memerlukan objek konkret yang bisa ditangkap oleh panca indra untuk membantu siswa memahami materi.

Wawancara awal pada tanggal 14 November 2018 guru kelas 2, bahwa dikatakan siswa sibuk dengan kegiatan yang lain susah untuk menitik fokuskan kepada pembelajaran membutuhkan sesuatu yang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan ketika membahas dengan gambar ataupun sejenisnya. Siswa jarang menemukan hewan yang ada disekitar lingkungannya yang berada di kota besar. Hasil wawancara oleh guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal dengan

metode ceramah, pemberian tugas dan latihan, dan kegiatan tanya jawab. Hal ini cenderung membuat siswa terdorong untuk mengetahui kondisi nyata dalam pembelajaran. Padahal, jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar sangatlah bermanfaat untuk menguasai materi pelajaran. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi. Berdasarkan masalah tersebut akan mengembangkan media alat peraga dua dimensi Scrapbook. Siswa dapat belajar secara langsung bentuk konkret materi dengan menggunakan media Scrapbook.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dipaparkan di atas, maka dalam konteks untuk membelajarkan siswa tentang subtema satu, media scrapbook dapat menjadi sebuah solusi. Scrapbook sendiri merupakan sebuah seni menghias dan mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa. Dalam memanfaatkan fasilitas dan menghidupkan sebuah pembelajaran maka diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai pengantar sumber belajar. Bahwa dikatakan siswa lebih fokus dalam pembelajaran dengan menggunakan media bergambar, maka diperlukan sebuah media gambar yang menarik dengan tujuan membuat siswa lebih fokus. Kondisi yang abstrak dalam pembelajaran membuat siswa sulit memahami materi hewan di sekitar dalam pembelajaran, oleh sebab itu dibutuhkan suatu alat ataupun media sebagai penggambaran materi yang sulit ditemukan dalam pembelajaran, dengan media dapat memuat materi yang abstrak menjadi sebuah gambaran nyata. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa memerlukan suatu tindakan yang sistematis. Tindakan tersebut berupa pemanfaatan media pembelajaran Scrapbook.

Hasil penelitian terdahulu dilakukan oleh (Wardhani, 2018) tentang “Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil rata-rata validasi media 84% dan percentage of agreement (PA) = 96%. Hasil rata-rata validasi materi 84%, percentage of agreement (PA) = 86% dan hasil respon siswa terhadap media Scrapbook diperoleh rata-rata 96%. Disimpulkan bahwa media Scrapbook pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah hanya dikhususkan satu materi saja, sedangkan yang sekarang dapat digunakan pada pembelajaran tematik, dapat memenuhi kebutuhan siswa yang didesain menarik dengan macam-macam gambar yang mendukung materi, tentunya peserta didik akan termotivasi dalam belajar, dan ini akan berdampak positif pada hasil belajarnya.

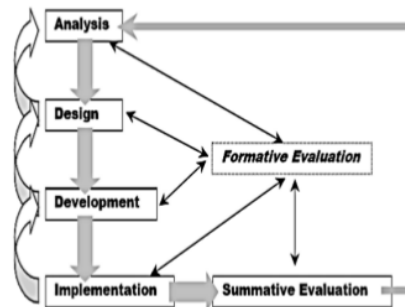
Pengembangan media di sekolah dasar diharapkan mampu memberi inovasi yang luas dan baru pada kurikulum 2013 yang minim menggunakan media, serta memudahkan peserta didik untuk menyerap informasi pada pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tematik dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan di Sekitar Pada Kelas 2 Sekolah Dasar” yang dikembangkan merupakan produk media yang baru untuk dikembangkan pada pembelajaran tematik dan penting sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran

sistematik. Model ini muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Michael Molenda. Menurut (Sutarti & Irawan, 2017). Model ADDIE adalah model pengembangan yang dipopulerkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda, ADDIE merupakan akronim dari (Analysis-Design-Develop-Imploment-Evaluate). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015)

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Muhammad Hatta. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk media cetak berupa media yang dinamakan "Scrapbook" "Merawat Hewan Dan Tumbuhan" Subtema 1 "Hewan Di Sekitarku" kelas 2. Penelitian pengembangan media Scrapbook tematik tergolong pengelompokan media menyerupai alat peraga. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk menggunakan langkah atau tahapan penelitian dengan berpedoman pada model ADDIE. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah model ADDIE sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Model

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket. Teknik pengumpulan data digunakan untuk pengembangan media menggunakan Scrapbook dengan tahapan ADDIE sebagai berikut.

Observasi penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai analisis kompetensi, analisis karakteristik dan kesulitan siswa, analisis materi sesuai dengan dan pengumpulan data pendukung pengembangan media dalam pembelajaran tematik yang di laksanakan pada bulan Januari sampai Februari 2019.

Wawancara yang digunakan penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan atau kesulitan siswa kelas 2 pada pembelajaran tematik. Wawancara juga digunakan untuk mengetahui kebutuhan media pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1. Wawancara dilakukan di SD Islam Mohammad Hatta Malang.

Penggunaan angket untuk menggali informasi dan mengumpulkan data pada saat pembuatan media seperti angket validasi ahli media dan ahli materi. Angket digunakan untuk menguji kelayakan media sebelum di implementasikan di sekolah. Angket validasi ahli media diajukan kepada dosen ahli media sedangkan angket ahli materi di ajukan kepada dosen ahli materi. Angket ahli pembelajaran dan respon siswa di berikan kepada guru kelas, dan respon siswa

ditujukan pada siswa saat implementasi media. Adapun interpretasi yang digunakan oleh peneliti ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Interpretasi data

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi
1.	$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat baik
2.	$60\% \leq x < 80\%$	Baik
3.	$40\% \leq x < 60\%$	Cukup baik
4.	$20\% \leq x < 40\%$	Kurang baik
5.	$< 20\%$	Sangat kurang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, penelitian ini melakukan observasi awal untuk memperoleh analisis kebutuhan sekolah. Analisis dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 di SD Islam Mohammad Hatta yang dengan Ibu Farichah pada tanggal 14 November 2018, Hasil wawancara oleh guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal dengan metode ceramah, pemberian tugas dan latihan, dan kegiatan tanya jawab. *Scrapbook* sendiri merupakan sebuah seni menghias dan mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa. Dalam memanfaatkan fasilitas dan menghidupkan sebuah pembelajaran maka diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai pengantar sumber belajar.

Tahap perencanaan produk yang dikembangkan pada penelitian ini setelah melewati pengamatan melalui karakteristik siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Pada tahap perancangan ini dilakukan kegiatan sebagai berikut: (a) menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dipelajari melalui media ini, (b) merancang desain media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah menyusun kerangka *Scrapbook* secara terstruktur mulai dari cover, back cover, pemetaan KD dan indikator, tujuan, materi serta isi dari buku, gambar dan lipatan yang menarik. Tahap terakhir dalam perencanaan adalah menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media *Scrapbook* (Syarifuddin, 2017). *Scrapbook* dipilih dalam penelitian ini untuk pengembangan desain produk dengan pertimbangan media disesuaikan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar dan mudah dimodifikasi sebagai media pembelajaran tematik yang menarik.

Pada tahap ini selanjutnya penelitian ini mulai menguraikan rancangan hasil dari produk ke dalam bentuk gambar. *Scrapbook* yang akan dikembangkan didesain melalui *CorelDrawX8* selanjutnya dicetak melalui kertas AP260 terdiri dari lipatan, kaset, teka-teki, gambar, pewarnaan dan kedalaman materi. Format font yang dipergunakan adalah *Arial*, *Times New Roman* dengan ukuran 7 pt – 32 pt. *Scrapbook* ini di desain menggunakan aplikasi *CorelDraw X8*, back cover dan isi dengan perpaduan warna dan gambar agar terlihat menarik dengan ukuran A4, di cetak menggunakan kertas *Art paper* AP210, untuk cover dan back cover dijilid *hardcove* (Usman, 2015).

Validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran. berikut hasil validasi yang telah dilakukan :Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali. Yang dilakukan pada tanggal 1 Maret 2019 dan

pada tanggal 5 Maret 2019. Berikut ini hasil validasi pertama dan kedua oleh ahli materi ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Hasil Validasi Ahli

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Pertama	Skor Validasi Kedua
Relevansi atau kecocokan	4	5
	5	5
	5	5
	4	5
	4	5
	4	4
	4	4
Kebenaran isi	4	4
	4	5
	4	5
	4	5
	5	5
	4	4
	5	5
	5	5
	4	5
	69	76
	5	5
	80	80
	86%	95%

Validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Yang dilakukan pada tanggal 2 Maret 2019 dan pada tanggal 12 Maret 2019. Berikut ini hasil validasi pertama dan kedua oleh ahli media. Hasil uji validasi ahli media ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Pertama	Skor Validasi Kedua
Tampilan	3	5
	3	5
	3	4
	3	4
	3	5
	3	4
	3	5
	3	4
Isi	3	4
	3	5
	3	5
	4	5
	3	5
	5	5
	4	5
	55	79
	5	5

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Pertama	Skor Validasi Kedua
	85	85
	64%	92%

Validasi pembelajaran dilakukan sebanyak satu kali. Yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2019. Berikut ini hasil validasi pertama oleh ahli pembelajaran ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Tabel Hasil Validasi ahli pembelajaran

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi
Isi	5
	4
	4
Penggunaan	4
	4
	5
	5
	5
	5
	5
	51
	5
	55
	92%

Selanjutnya adapun kegiatan implementasi dalam pembelajaran menggunakan media *scrapbook*, pada tahapan akhir dalam implementasi meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa terhadap media *scrapbook*. Berikut ini hasil angket respon siswa.

Kelayakan produk pada penelitian ini dapat disimpulkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari ahli media, ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon pengguna. Hasil analisis data kuantitatif pertama dari ahli media yaitu dengan perolehan hasil validasi 92% dengan keterangan sangat valid tidak perlu revisi. Hasil analisis kedua dari ahli materi yaitu dengan perolehan hasil validasi 95% dengan keterangan sangat layak dan tidak perlu revisi. Hasil analisis data ketiga dari angket ahli pembelajaran dengan perolehan hasil 92% dengan keterangan sangat layak dan tidak perlu revisi. Dan hasil analisis terakhir dari angket respon siswa memperoleh hasil 95% dengan keterangan sangat layak dan tidak perlu revisi.

Pada tahap penelitian pengembangan media ini ditemukan bahwa dapat mempermudah proses belajar mengajar, salah satunya mengeksplorasi konsep-konsep yang abstrak. Menjadikan hal yang abstrak kedalam bentuk konkrit yang mendorong pengetahuan siswa dalam menyerap ilmu, media *scrapbook* dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran, media *scrapbook* memiliki potensi meningkatkan minat belajar siswa hal ini disebabkan oleh gambar yang mendukung deretan teks yang ada dalam media.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat diketahui bahwa scrapbook mempunyai peluang yang besar sebagai media pembelajaran, pemanfaatan lipatan serta perpaduan gambar dengan materi. Sementara gambar mendukung materi yang hanya terlihat bacaan semata menjadi sebuah pendeskripsian yang jelas melalui suatu gambar, serta dengan didukungnya lipatan menjadi suatu inovasi tersendiri bagi pengembangan ini, karena dapat meningkatkan motivasi belajar yang terhanyut dalam pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu dengan pembelajaran yang bervariasi menggunakan media tersebut diharapkan siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta memudahkan siswa mengenalkan hal baru dilingkungan sekitarnya. Selain itu materi pada media dapat menanamkan nilai-nilai yang baik melalui media tersebut, dari mengenal jenis pekerjaan untuk siswa, menghargai setiap pekerjaan orangtuanya, memberikan motivasi siswa untuk giat belajar dalam mencapai cita-citanya.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pada produk dan pengembangan tentang pengembangan media scrapbook pembelajaran tematik tema “Merawat hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan di Sekitar” di kelas 2 SD. Dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media scrapbook pembelajaran tematik tema “Merawat hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan di Sekitar” di kelas 2 SD dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu terdiri dari tahap analisis (analysis), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Perolehan hasil uji validasi pertama dari ahli media yaitu dengan perolehan hasil validasi 92% dengan keterangan sangat valid tidak perlu revisi. Hasil analisis kedua dari ahli materi yaitu dengan perolehan hasil validasi 95% dengan keterangan sangat valid dan tidak perlu revisi. Hasil analisis data ketiga dari angket ahli pembelajaran dengan perolehan hasil 92% dengan keterangan sangat valid dan tidak perlu revisi. Tahap analisis meliputi hasil observasi dan wawancara pada saat sebelum penelitian. Tahap desain menentukan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan materi. Tahap pengembangan melibatkan tim ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran langkah-langkah pembuatan rancangan media. Tahap implementasi meliputi

uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap evaluasi meliputi hasil dan perbaikan atas produk yang dibuat.

2. Respon siswa terhadap media scrapbook pembelajaran tematik tema “Merawat hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan di Sekitar” di kelas 2 SD diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Pada pengembangan media scrapbook melalui beberapa tahap dimulai dari tahap validasi media, validasi materi, angket respon siswa. Dan hasil analisis terakhir dari angket respon siswa memperoleh hasil 95% dengan keterangan sangat valid dan tidak perlu revisi. Dapat disimpulkan bahwa media scrapbook sangat menarik digunakan dalam pembelajaran tematik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung; Remaja Rosdakarya Arina, Restian. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- 6 Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. (2015). *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Jensen, E. (2011). *Pemelajaran Berbasis-Otak. Paradigma Pengajaran Baru*. Jakarta: PT Indeks.
- Kovalik, S., K. O. (1994). *ITI: The Model. Integrated Thematic Instruction*. (3rd ed.). Wasington: Books for Educators.
- 12 Murjainah. 2016. *Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press
- Nurdiana, Indah. *Hubungan Penggunaan Media Scrapbook dengan Motivasi belajar Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 41 Palembang*. Palembang: Prawiradilaga, 17vi. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. . (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- 16 Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139–144.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, Pub. L. No. 20 (2003).
- 15 Indonesia.
- Usman, A. (2015). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Lingkungan untuk Perolehan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3).
- 14 Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129–136.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Sekolah*, 2.

PENGEMBANGAN SCRAPBOOK TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN SUBTEMA 1 HEWAN DI SEKITAR PADA KELAS 2 SD

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.info

Internet Source

2%

2

Firdaus Firdaus. "Meningkatkan Self-Esteem Siswa Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis", ARITHMETIC: Academic Journal of Math, 2019

Publication

2%

3

www.scribd.com

Internet Source

2%

4

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source

1%

5

Yudi Hartono. "ANALISIS MUATAN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KTSP DITINJAU DARI PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2012

1%

6	media.neliti.com Internet Source	1 %
7	www.jurnalbung.com Internet Source	1 %
8	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
10	candraedukasi.blogspot.com Internet Source	1 %
11	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	1 %
12	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
14	ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
15	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
16	Nilam Sri Anggraheni, Nurul Hidayah, Ayu Nur Shawmi. "Developing Red-White Monopoly	1 %

Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School", Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 2019

Publication

17	jurnal.fkip.uns.ac.id	1%
Internet Source		

18	eprints.uny.ac.id	1%
Internet Source		

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On